

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR PADA KELOMPOK B
DI TK PERTIWI KAYUMAS I KECAMATAN JATINOM
KABUPATEN KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013**



Diajukan Oleh :

RINI SUNDARIANINGSIH

NIM : A53B090035

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR PADA KELOMPOK B DI TK PERTIWI KAYUMAS I TAHUN AJARAN 2012 / 2013

Skripsi dipersiapkan dan disusun oleh :

RINI SUNDARIANINGSIH

NIM . A53B090035

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk dipertahankan
dihadapan Dewan Penguji Skripsi S – 1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Univeritas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui

Pembimbing,



Dra. SUNDARI, SH., MHum

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR PADA KELOMPOK B
DI TK PERTIWI KAYUMAS I KECAMATAN JATINOM
KABUPATEN KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

RINI SUNDARIANINGSIH

NIM : A53B090035

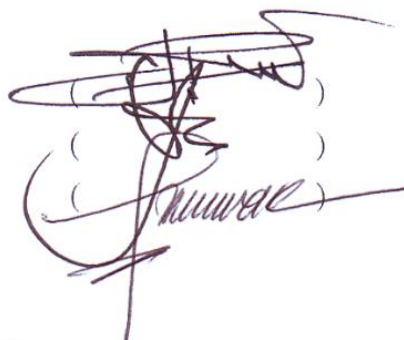
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 5 November 2012

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Sundari, SH, M. Hum
2. Drs. Joko Suwandi, M. Pd
3. Dra. Sri Gunarsi, SH. MH



Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Des. H. Solvan Anif, M.Si

NIK : 457

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggungjawab sepenuhnya

Klaten, Oktober 2012



RINI SUNDARIANINGSIH

NIM : A53B090035

MOTTO

Lakukanlah hal yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang berbeda

(Plato)

Syukuri apa yang ada, hidup adalah anugerah. Tetap jalani hidup ini, melakukan yang terbaik

(Jangan Menyerah - *D'massive*)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- 1. Bapak dan Ibu yang telah banyak mengajarkan banyak ilmu*
- 2. Suamiku tercinta atas motivasi, pengertian dan segala kasih sayang yang telah diberikan*
- 3. Anak-anakku tersayang yang telah mendukung serta selalu memberi semangat dan membantu menyiapkan penyusunan skripsi ini hingga selesai.*

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan segala Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah seluruh proses penelitian sampai penulisannya laporan berjudul “ Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Berhitung Permulaan melalui Permainan Kubus Bergambar” dapat terselesaikan.

Skripsi ini tidak selesai tanpa peran dan sumbangsih yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu dan belajar PG PAUD UMS
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah member dukungan selama masa perkuliahan
3. Drs, Sutan Syahrir Zabda, M.H, selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta
4. Dra. Sundari, SH, M.Hum., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan motivasi dengan penuh kasih sayang
5. Drs. Muhroji, M.Si., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi.
6. Bapak dan Ibu dosen PG-PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya
7. Semua Guru pengajar di TK Pertiwi I Kayumas Jatinom, yang telah membantu terlaksananya penelitian.

8. Teman-teman seangkatan di program studi PG-PAUD yang telah bekerjasama dan saling membantu dalam pembuatan skripsi ini dari awal sampai selesai/
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tak ada gading yang retak, keterbatasan penulis selalu ada. Oleh karena itu saran dan kritik dari pembaca sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan penulisan berikutnya.

Semoga karya tulis ini bermanfaat, baik untuk pembaca maupun diri kami pribadi dan dapat menjadi sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan.

Klaten, Oktober 2012

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
A. PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Pembatasan Masalah.....	3
3. Perumusan Masalah	4
4. Tujuan Masalah.....	4
5. Manfaat Penelitian	4
B. LANDASAN TEORI	
1. Kajian Teori	6
a) Pengertian Kemampuan Kognitif.....	6

b) Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	7
c) Aspek Perkembangan Kognitif	11
d) Tingkat Perkembangan Kognitif	12
e) Klasifikasi pengembangan kognitif	13
f) Berhitung Permulaan	17
g) Metode Permainan Berhitung	14
h) Teknik-teknik untuk mengembangkan berhitung permulaan ...	14
i) Metode yang digunakan dalam berhitung permulaan	20
j) Bermain Kubus Bergambar.....	22
2. Kajian Penelitian yang Relevan	23
a) Kerangka Berpikir	17
b) Hipotesis Tindakan	18
3. Kerangka Pemikiran.....	24
4. Hipotesis Tindakan	25
 C. METODE PENELITIAN	
1. Setting Penelitian	26
2. Subjek Penelitian	27
3. Prosedur Penelitian	27
4. Jenis Data.....	36
5. Pengumpulan Data.....	37
6. Instrumen Penelitian	42
7. Indikator Kinerja.....	53

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Latar Penelitian.....	55
2. Refleksi Awal	57
3. Analisis Pencarian Fakta.....	58
4. Deskripsi Penelitian Siklus	59
5. Siklus 1	59
6. Siklus 2	67
7. Pembahasan	72

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan	79
2. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA.....	82
---------------------	----

Lampiran-lampiran	83
-------------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perincian Kegiatan Penelitian.....	26
Tabel 2. Tabulasi Skor Observasi Belajar Berhitung Anak.....	40
Tabel 3. Perbandingan Hasil Persentasi Pencapaian Setiap Anak.....	41
Tabel 4. Butir Amatan Pedoman Observasi	43
Tabel 4. Lembar Observasi.....	43
Tabel 5. Pedoman Observasi Proses Kegiatan Permainan	47
Tabel 5. Pedoman Observasi dengan <i>Check List</i>	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Deskripsi Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Anak TK Pertiwi I Kayumas
Lampiran 2	Satuan Bidang Pengembangan Siklus I
Lampiran 3	Lembar Observasi Pembelajaran Penerapan Berhitung Permulaan dengan permainan kubus bergambar
Lampiran 4	Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak
Lampiran 5	Tabulasi Skor Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak ...
Lampiran 6	Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap anak dengan Prosentase Keberhasilan
Lampiran 7	Penerapan Permainan Kubus Bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung permulaan

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR PADA KELOMPOK B DI TK
PERTIWI KAYUMAS I KECAMATAN JATINOM
KABUPATEN KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013.**

RINI SUNDARIANINGSIH, A53B090035, Program Studi Pendidikan Anak
Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2012, xv + 81 halaman 21 lampiran.

ABSTRAK

Pembelajaran dengan media papan tulis dan kapur ternyata hanya menghasilkan 55,56% anak yang mampu berhitung permulaan dengan baik. Padahal harapan guru adalah 80% dari jumlah anak yang mampu berhitung permulaan.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Berhitung Permulaan melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Pertiwi I Kayumas Tahun pelajaran 2012/2013. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelas B yang berjumlah 18 Anak.

Penelitian bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi yaitu dengan lembar observasi penerapan Permainan Kubus Bergambar, wawancara yang digunakan antara peneliti dengan anak dan didokumentasikan dalam berhitung permulaan dengan permainan kubus bergambar.

Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakan penelitian, prosentase kognitif anak sebesar 55,56 %. Setelah dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas diperoleh hasil yaitu, siklus I mencapai 71,23%, siklus II mencapai 82,34 %. Berdasarkan data hasil PTK tersebut, maka hipotesis tindakan yang menyatakan “diduga dengan menggunakan permainan kubus bergambar dapat meningkatkan kognitif anak dalam berhitung permulaan di kelas B TK Pertiwi I Kayumas Tahun Pelajaran 2012/2013” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata-kata kunci : Kognitif, berhitung permulaan, dan kubus bergambar